

100 Formas de Animar Grupos:

Juegos para Usar en Talleres, Reuniones y la Comunidad

INDICE

Agradecimientos

Agradecemos a todos aquellos que han contribuido a esta publicación. Gracias en particular al personal y a los asesores de las organizaciones enlace de la Alianza por sus contribuciones, al secretariado de la Alianza y a los socios clave en África, Asia, América Latina y Europa del Este. También, queremos dar crédito a las siguientes publicaciones de las cuales hemos extraído aportes para el presente material: **Games for Training**, Ross Kidd, PEER Botswana, **Listening for Health**, International Catholic Child Bureau and Child-to-Child Trust, 1997 y **Gamesters' Handbook - 140 Games for Teachers and Group Leaders**, Donna Brandes and Howard Phillips, 1990. Las ilustraciones de esta publicación son de Petra Rohr-Rouendaal.

Introducción

La Alianza Internacional contra el VIH/SIDA (la Alianza) es una organización no gubernamental que apoya a comunidades en países en vías de desarrollo para hacer una contribución significativa en la prevención del VIH, atención al SIDA y apoyo a niños afectados por la epidemia. Desde su creación en 1993, la Alianza ha dado apoyo financiero y técnico a ONGs y OBCs de más de 40 países. Además, la Alianza promueve buenas prácticas en comunidades de sus respuestas hacia el VIH/SIDA, más en líneas generales a través de evaluaciones, investigaciones de operaciones, el desarrollo de materiales y herramientas para entrenamiento así como también de actividades para políticas y cabildeo.

100 Formas de Animar Grupos: Juegos para Usar en Talleres, Reuniones y la Comunidad es parte de una series de recursos que la Alianza está desarrollando para estimular la participación en la práctica. Es una compilación de técnicas de animación, rompehielos y juegos que pueden ser usados por cualquier persona que esté trabajando con un grupo de personas, ya sea en un taller, en una reunión o en la comunidad.

¿Por qué usar técnicas de animación?

Los facilitadores usan juegos por varias razones diferentes, inclusive para ayudar a que las personas se conozca unas a otras, incrementando los niveles de energía o entusiasmo, estimulando el desarrollo de equipos o haciendo que la gente piense sobre un problema en particular. Los juegos que ayudan a que las personas se conozcan entre sí y que ayudan a relajarse se llaman **rompehielos**. Cuando la gente se ve somnolienta o cansada, las **técnicas de animación** pueden ser usadas para hacer que la gente se mueva y para darles más entusiasmo. Otros juegos pueden ser usados para ayudar a pensar a las personas sobre problemas y puede ayudar a solucionar problemas que las personas puedan enfrentar cuando trabajan juntas. Los juegos también pueden ayudar a que la gente piense creativa y lateralmente.

Esta guía incluye todos estos tipos diferentes de juegos - en ningún orden en particular - y los facilitadores pueden escoger aquellos que sean más apropiados para sus propósitos y contextos específicos.

Cosas que se deben considerar cuando se usen las técnicas de animación

- ✔ Durante un taller o una reunión, trate de usar técnicas de animación frecuentemente, cuando la gente se vea adormilada o cansada o para crear un descanso natural entre actividades.
- ✔ Trate de escoger juegos que sean apropiados para el contexto local; por ejemplo, piense cuidadosamente sobre la utilización de juegos que consisten en tocar a otras personas, en particular, cuando se tocan diferentes partes del cuerpo.
- ✔ Trate de escoger juegos en los que todos puedan participar y sea sensible a las necesidades y circunstancias del grupo. Por ejemplo, algunos de estos juegos pueden excluir a personas con discapacidades, tales como dificultades al caminar o al oir, o personas con diferentes niveles de habilidades para leer y escribir.
- ✔ Trate de garantizar la seguridad del grupo, particularmente en juegos que consistan en correr. Por ejemplo, trate de asegurarse que haya suficiente espacio y que el suelo esté despejado.
- ✘ Trate de no solo usar juegos competitivos, sino también juegos que incentiven el desarrollo del trabajo en equipos.
- ✘ Trate de evitar que las técnicas de animación duren mucho tiempo. Hágalas breves y continúe con la siguiente actividad planeada cuando todos hayan tenido la oportunidad de moverse y ¡despertarse!

1 HOLA HOLA

Los participantes se ponen de pie y forman un círculo. Una persona camina alrededor del círculo, por la parte exterior y toca a alguien en el hombro. Esa persona camina alrededor del círculo en la dirección contraria, hasta que las dos personas se encuentren frente a frente. Se saludan mutuamente tres veces por sus nombres en su idioma. Luego las dos personas corren en direcciones opuestas alrededor del círculo, hasta tomar el lugar vacío. La persona que pierde camina alrededor del círculo otra vez y el juego continúa hasta que todos hayan tenido un turno.

2 JUEGO DE MALABARISMOS CON PELOTAS

Todos se ponen de pie y forman un círculo pequeño. (Si el grupo es muy grande, será necesario dividirlo en dos círculos.) El facilitador empieza por tirar la pelota a alguien en el círculo, diciendo el nombre de esa persona al tirar la pelota. Continúe tomando y tirando la pelota, estableciendo un modelo para el grupo. (Cada persona debe recordar quién le tiró la pelota y a quién se la ha tirado.) Una vez que todos hayan recibido la pelota y un modelo haya sido establecido, incorpore una o dos pelotas más, para que siempre hayan varias pelotas en uso al mismo tiempo, copiando el mondelo establecido.

3 NOMBRES Y ADJETIVOS

Los participantes piensan en un adjetivo para describir cómo se sienten y cómo están. El adjetivo debe empezar con la misma letra que sus nombres; por ejemplo, "Soy Fernando y estoy feliz". O "Soy Inés y me siento increíble". Al pronunciar el adjetivo, también pueden actuar para describirlo.

4 TRES VERDADES Y UNA MENTIRA

Todos escriben sus nombres y tres cosas verdaderas y una falsa acerca de sí mismos en una hoja grande de papel. Por ejemplo, *'A Alfonso le gusta cantar, le encanta el fútbol, tiene cinco esposas y le encanta la ópera'*. Luego los participantes circulan con sus hojas de papel. Se unen en parejas, enseñan sus papeles a cada uno y tratan de adivinar cuál información es mentira.

5 CONTACTO VISUAL

De pie, los participantes forman un círculo. Cada persona hace contacto visual con otra persona en el lado opuesto del círculo. La pareja camina a través del círculo y cambia posiciones, mientras mantienen contacto visual. Muchas parejas pueden cambiar posiciones al mismo tiempo y el grupo debe tratar de asegurarse que todos en el círculo hayan sido incluidos en el intercambio. Empiece por intentar hacerlo en silencio y luego intercambie saludos en el centro del círculo.



6 EMPAREJAR LAS TARJETAS

El facilitador escoge una cierto número de frases bien conocidas y escribe la mitad de cada frase en un pedazo de papel o en una tarjeta. Por ejemplo, escribe '*Feliz*' en un pedazo de papel y '*Cumpleaños*' en otro. (El número de pedazos de papel debe ser el mismo que el número de participantes en el grupo.) Los pedazos de papel doblados se ponen en un sombrero. Cada participante toma un pedazo de papel del sombrero y trata de encontrar al miembro del grupo que tiene la otra mitad de su frase.



7 ESPACIO A MI DERECHA

Los participantes se sientan formando un círculo. El facilitador se asegura que el espacio a su derecha se mantenga vacío. Luego le pide a un miembro del grupo que venga a sentarse en el espacio vacío; por ejemplo, "Me gustaría que Lili venga y se siente a mi derecha". Lili se mueve y ahora hay un espacio a la derecha de otro participante. El participante que está sentado junto al espacio vacío dice el nombre de otra persona diferente para que venga a sentarse a su lado derecho. Continúe hasta que todo el grupo se haya movido una vez.

8 LO QUE TENEMOS EN COMÚN

El facilitador dice una característica de las personas en el grupo, como '*tener hijos*'. Todos aquellos que tengan hijos deben moverse hacia un lado del salón. Cuando el facilitador dice más características, *como 'les gusta el fútbol'*, las personas con esas características se mueven al lugar indicado.

9 ¿QUIÉN ES EL LÍDER?

Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece de voluntario para salir del salón. Después que haya salido, el resto del grupo escoge un 'líder'. El líder debe hacer una serie de acciones, como aplaudir, zapatear, etc., que luego son imitadas por todo el grupo. El voluntario regresa al salón, se para en el centro y trata de adivinar quién es el líder que ejecutó las acciones. El grupo no mira al líder para protegerlo. El líder debe cambiar sus acciones a intervalos regulares sin que lo pillen. Cuando el voluntario encuentra al líder, se une al círculo y la persona que era el líder sale del salón para permitir que el grupo escoja a un nuevo líder.

10 ¿QUIÉN ERES?

Pida que un voluntario salga del salón. Mientras el voluntario está afuera, el resto de los participantes escogen una ocupación para él/ella, tal como chofer o pescador. Cuando el voluntario regresa, el resto de los participantes actúan las actividades. El voluntario debe adivinar la ocupación que ha sido escogida para él/ella según las actividades que sean actuadas.

11 ¿QUÉ TIPO DE ANIMAL?

Pida a los participantes que se dividan en pajeras y que formen un círculo. Ponga suficientes sillas en el círculo para que todas las parejas, excepto una, tengan asientos. En secreto, cada pareja decide qué tipo de animal va a ser. Los dos participantes sin sillas son los elefantes. Estos caminan por el círculo diciendo los nombres de diferentes animales. Cuando adivinan correctamente, los animales que han sido nombrados tienen que pararse y caminar detrás de los elefantes, actuando como los animales que representan. Esto continúa hasta que los elefantes ya no puedan adivinar más. Luego ellos dicen "Leones!" y todas las parejas corren hacia las sillas. La pareja que se queda sin sillas se convierte en los elefantes en el siguiente turno.

12 EL GUIÑO ASESINO

Antes de iniciar el juego, pida a alguien que sea 'el asesino', manteniendo en secreto su identidad. Explique que una persona del grupo es el asesino y que esa persona puede matar a la gente sólo con un guiño. Entonces todos se pasean por el salón en diferentes direcciones, manteniendo contacto visual con cada persona que pasa por su lado. Si el asesino le guiña el ojo, tiene que pretender que está muerto. Todos tienen que tratar de adivinar quién es el asesino.

13 EL SOL BRILLA EN...

De pie o sentados, los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro. La persona en el centro grita "el sol brilla en..." y dice un color o un artículo de vestir que alguien en el grupo tenga. Por ejemplo, "el sol brilla en todos los que llevan algo azul" o "el sol brilla en todos los que llevan calcetines" o "el sol brilla en todos los que tienen ojos cafés". Todos los participantes que tienen estos atributos deben cambiar lugares entre sí. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido, y así se queda otra persona en el centro sin lugar. La nueva persona en la mitad grita "el son brilla en..." y dice nombres de diferentes colores o tipos de ropa.

14 COCOTERO

El facilitador enseña al grupo cómo deletrear C-O-C-O-T-E-R-O usando sus brazos y el resto de su cuerpo. Luego todos los participantes juntos tratan de hacer lo mismo.

15 ESCRITURA CON EL CUERPO

Pida a los participantes que escriban sus nombres en el aire con una parte de sus cuerpos. Puede ser que escojan usar el codo o una pierna, por ejemplo. Continúe de esta manera hasta que todos hayan escrito sus nombres con varias partes de sus cuerpos.

16 NOMBRES EN EL AIRE

Pida a los participantes que escriban sus nombres en el aire, primero con su mano derecha y luego con su mano izquierda. Finalmente, pídales que escriban sus nombres en el aire con ambas manos al mismo tiempo.

17 MIEMBROS DE LA FAMILIA

Prepare tarjetas con los nombres de los miembros de la familia, agregue palabras que representen a miembros de una familia, puede usar diferentes tipos de profesiones, como Madre Agricultora, Padre Agricultor, Hermana Agricultora y Hermano Agricultor. O puede usar nombres de diferentes animales o frutas. Cada familia debe tener cuatro o cinco miembros. Dé a cada persona una de las tarjetas y pídales que se paseen por el salón. Explíqueles que cuando usted diga "reunión familiar" todos deben tratar de formar un "grupo familiar" lo más rápido posible.

18 ¿QUIÉN SOY?

Ponga el nombre de diferentes personas famosas en la espalda de cada participante, de manera que ellos no puedan verlo. Pida a los participantes que se paseen por el salón, haciéndose preguntas entre ellos sobre la identidad de su persona famosa. Las preguntas sólo pueden ser respondidas con "sí" o "no". El juego continúa hasta que todos hayan descubierto quiénes son.

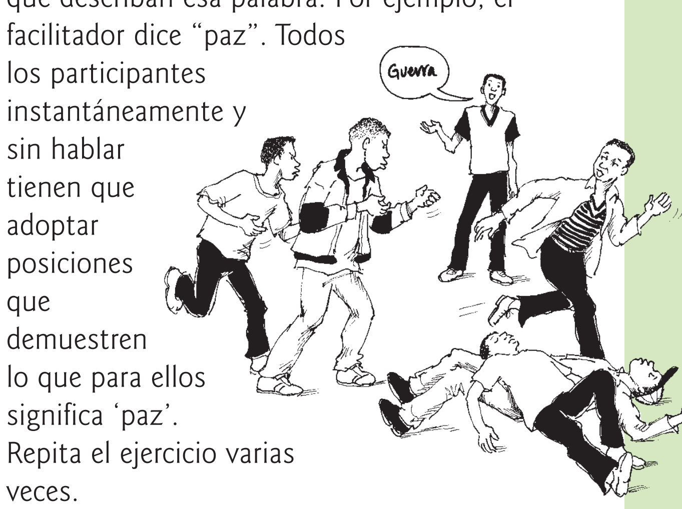


19 As Y Bs

Pida a todos que escojan en silencio a alguien en el salón para que sea su persona 'A' y a alguien más que sea su persona 'B'. No hay un criterio en particular para hacer sus elecciones las selecciones son completamente individuales. Cuando todos hayan hecho sus elecciones, pídales que se acerquen lo más posible a sus respectivas personas 'A', y al mismo tiempo se alejen lo más posible de sus personas 'B'. Las personas pueden moverse rápidamente, pero no deben tocar o sostener a nadie. Después de unos poco minutos, los participantes paran e invierten el proceso, acercándose a sus personas 'B' y evitando a sus personas 'A'.

20 GRUPO DE ESTATUAS

Pida al grupo que se mueva por el salón, moviendo y soltando sus brazos y relajando sus cabezas y sus cuellos. Después de un momento, diga una palabra. El grupo debe formar estatuas que describan esa palabra. Por ejemplo, el facilitador dice "paz". Todos los participantes instantáneamente y sin hablar tienen que adoptar posiciones que demuestren lo que para ellos significa 'paz'. Repita el ejercicio varias veces.



21 MOVERSE HACIA EL ESPACIO

Pida a todos que escojan un lugar en particular en el salón. El juego inicia parándose en su 'lugar'. Pida que caminen por el salón y hagan una acción en particular, por ejemplo saltando en un pie, saludando a todos los que llevan ropa azul o caminando de espaldas, etc. Cuando el facilitador dice "pare", todos deben correr hacia sus espacios originales. La persona que llegare a su espacio primero será el siguiente líder y podrá pedir al grupo que hagan lo que él/ella quiera.

22 EL JUEGO DEL PLÁTANO

Seleccione un plátano u otro objeto, por ejemplo un llavero. Los participantes de pie forman un círculo con las manos detrás de sus espaldas. Una persona se ofrece como voluntario para pararse en el centro. El facilitador camina por la parte de afuera del círculo y secretamente pone el plátano en las manos de alguien. Entonces el plátano se pasa discretamente alrededor del círculo detrás de los participantes. El trabajo del voluntario en el centro es estudiar las caras de las personas y descubrir quién tiene el plátano. Cuando tenga éxito, el voluntario toma su lugar en el círculo y el juego continúa con una persona nueva en el centro.

23 PASEOS EN TAXI

Pida a los participantes que simulen estar subiendo a unos taxis. Los taxis solo pueden llevar cierto número de personas, como dos, cuatro u ocho. Cuando los taxis paran, los participantes tienen que correr para formar grupos con la misma cantidad de personas que en su taxi. Este es un juego útil para dividir en grupos a los participantes al azar.

24 ENSALADA DE FRUTAS

El facilitador divide a los participantes en un número igual de tres o cuatro frutas, tales como naranjas o plátanos. Luego los participantes se sientan en sillas formando un círculo. Una persona tiene que pararse en el centro del círculo. El facilitador dice el nombre de una fruta, como 'naranjas' y todas las naranjas tienen que cambiarse de puesto entre ellas. La persona que está en el centro trata de tomar uno de los asientos cuando los otros se muevan, dejando a otra persona en el centro sin silla. La persona en el centro dice otra fruta y el juego continúa. Cuando se dice 'ensalada de frutas' todos tienen que cambiar de asientos.

25 "PRRR" Y "PUKUTU"

Pida a todos que se imaginen a dos pájaros. Un pájaro dice 'prrr' y el otro dice 'pukutu'. Si usted dice 'prr', todos los participantes deben pararse de puntillas y mover sus codos de lado a lado, como si fueran un pájaro encrespando sus alas. Si usted dice 'pukutu', todos tienen que quedarse quietos y no mover ni una pluma.





26 BAILANDO SOBRE PAPEL

Los facilitadores preparan hojas de periódico o pedazos de tela del mismo tamaño. Los participantes se dividen en parejas. A cada pareja se le da lo mismo, ya sea una hoja de periódico o un pedazo de tela. Las parejas bailan mientras el facilitador toca música o da palmadas con las manos. Cuando la música o las palmadas paran, cada pareja debe pararse en su hoja de periódico o en su pedazo de tela. La próxima vez que la música o las palmadas paren, la pareja tiene que doblar por la mitad su papel o tela antes de pararse sobre ella. Después de varios turnos, el papel o la tela se hacen muy pequeños porque han sido doblados una y otra vez. Es cada vez más difícil que dos personas se paren sobre el papel o la tela. Las parejas que tengan alguna parte de su cuerpo en el suelo, quedan 'fuera' del juego. El juego continúa hasta que una pareja gane.

27 MAREA SUBE/MAREA BAJA

Dibuje una línea que represente la orilla del mar y pida a los participantes que se paren detrás de ella. Cuando el facilitador grite "Marea baja!" todos saltan hacia adelante, en frente de la línea. Cuando el líder grite "Marea sube!" todos saltan hacia atrás, detrás de la línea. Si el facilitador grita "Marea baja!" dos veces seguidas, los participantes que se muevan tendrán que salir del juego.

28 AUTOBUSES DE DELHI

Este juego puede ser llamado con el nombre de cualquier tipo de transporte local. Seleccione un número de 'chóferes'. Asigne un cierto número de pasajeros que el chofer tiene que recoger. (Asegúrese de haber contado correctamente, para que nadie se quede sin transporte!) Pida a los chóferes que vayan por el salón haciendo ruidos de vehículos y pregonando sus servicios. Los pasajeros se forman detrás o al lado de su chofer para que parezca que están en un vehículo. Ahora todos los 'vehículos' conducen como si estuvieran en tráfico, tocando sus pitos y gritando a otros chóferes y vehículos.

29 CONEJOS

Alguien empieza por poner ambas manos sobre sus orejas y a mover sus dedos. Las personas a ambos lados de esta persona ponen sólo una mano sobre la oreja que está junto a la persona con ambas manos arriba. Luego la persona que tiene ambas manos arriba señala a otra persona del círculo. Ahora esta persona pone sus manos junto a sus orejas y mueve sus dedos. Las personas a ambos lados tienen que poner su mano sobre la oreja que está junto a la persona con las dos manos arriba y tienen que mover sus dedos. El juego continúa de esta manera hasta que todos hayan sido 'conejos'.



30 BABOR/ESTRIBOR

Los participantes se paran en el centro del salón. Si el líder grita "Estribor", todos corren hacia la derecha. Si grita "Babor", todos corren hacia la izquierda y si grita "Tripulación al barco", todos corren de vuelta al centro. Otras frases pueden ser añadidas; por ejemplo, "Súbanse al aparejo" entonces todos pretenden subir, "Fregar la cubierta", y así.

31 ME VOY DE VIAJE

Todos se sientan en un círculo. Empiece diciendo "Me voy de viaje y me llevo un abrazo" y abraza a la persona a su derecha. Entonces esa persona tiene que decir "Me voy de viaje y me llevo un abrazo y una palmada en la espalda" y le da a la persona a su derecha un abrazo y una palmada en la espalda. Cada persona repite lo que se ha dicho y añade una nueva acción a la lista. Continúe alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.

32 ENCUENTRA A ALGUIEN VESTIDO DE...

Pida a los participantes que caminen relajándose, sacudiendo sus extremidades y relajándose en general. Después de un corto tiempo, el facilitador grita "Encuentra a alguien vestido de..." y dice el nombre de la prenda de vestir. Los participantes tienen que apurarse para pararse junto a la persona descrita. Repita este ejercicio varias veces usando diferentes tipos de prendas de vestir.

33 TOCA ALGO AZUL

Pida a los participantes que se pongan de pie. Explíqueles que les va a pedir que encuentren algo azul y que ellos tienen que ir a tocarlo. Esto puede ser una camisa azul, un bolígrafo, un zapato o lo que sea. Continúe el juego de esta manera, pidiendo a los participantes que digan sus propias sugerencias de cosas para tocar.

34 SIMÓN DICE

El facilitador explica al grupo que deben seguir las instrucciones cuando el facilitador empiece la instrucción diciendo "Simón dice..." Si el facilitador **no** empieza la instrucción con las palabras "Simón dice...", entonces el grupo no debe seguir las instrucciones! El facilitador empieza por decir algo como "Simón dice que aplaudas" mientras él/ella aplaude con sus manos. Los participantes le imitan. El facilitador acelera sus acciones, siempre diciendo "Simón dice..." primero. Después de un corto tiempo, se omite la frase "Simón dice". Aquellos participantes que sigan las instrucciones 'salen' del juego. Se puede continuar el juego mientras siga siendo divertido.

35 ¿QUÉ HA CAMBIADO?

Los participantes se dividen en parejas. Las parejas se observan uno a otro y tratan de memorizar la apariencia de cada cual. Luego uno se da la vuelta mientras que el otro hace tres cambios a su apariencia; por ejemplo, se pone el reloj en la otra muñeca, se quita los lentes o se sube las mangas. El otro jugador se da la vuelta y tiene que tratar de descubrir los tres cambios. Luego los jugadores cambian de papeles.

36 GRÁFICO DE CUMPLEAÑOS

Pida a las personas que formen una fila de acuerdo al orden de los meses o estaciones de sus cumpleaños. Haga un debate sobre el mes o estación que tenga el mayor número de cumpleaños y sobre qué razones podrían explicar esto.

37 JUGAR AL MARRO

Explique a los participantes que usted va a 'golpear' suavemente a alguien. Luego ellos usan la parte del cuerpo que usted ha golpeado para 'golpear' a alguien más a la vez. Continúe este juego hasta que todos hayan sido 'golpeados'.

38 CINCO ISLAS

Dibuje con tiza o gis en el suelo cinco círculos suficientemente grandes para acomodar a todos los participantes. Dé a cada isla un nombre. Pida a cada uno que escoja la isla en la que le gustaría vivir. Luego advierta a los participantes que una de las islas se va a hundir en el mar muy pronto y los participantes de esa isla se verán forzados a moverse rápidamente a otra isla. Permita que el suspenso crezca y luego diga el nombre de la isla que se está hundiendo. Los participantes corren a las otras cuatro islas. El juego continúa hasta que todos están apretados en una isla.

39 EL JUEGO DE LOS ANIMALES

Este juego ayuda a dividir a un grupo grande en grupos pequeños. Haga un papelito para cada miembro del grupo grande. Escriba el nombre de un animal en cada papelito, usando la mayor cantidad posible de diferentes animales, ya que usted necesita grupos más pequeños. Dé los papelitos al azar y pida a las personas que hagan los ruidos de sus animales para encontrar a los otros miembros de su grupo pequeño.

40 ACTUAR UNA MENTIRA

Todos se ponen de pie y forman un círculo. El facilitador empieza actuando una acción. Cuando la persona a su derecha dice su nombre y le pregunta "¿Qué estás haciendo?" esa persona responde que está haciendo algo completamente diferente; por ejemplo, el facilitador simula que esta nadando y dice "Me estoy lavando el pelo". Entonces la persona a la derecha del facilitador tiene que simular lo que el facilitador dijo que estaba haciendo (lavándose el pelo), mientras dice que está haciendo algo completamente diferente. Continúe alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.



41 TRÁEME

Los participantes se dividen en pequeños equipos por sí mismos y los equipos se colocan lo más lejos posible del facilitador. Entonces el facilitador dice "Tráeme..." y dice el nombre de un objeto que esté cerca. Por ejemplo, "Tráeme los zapatos de un hombre o los de una mujer". El equipo corre para traer lo que se ha pedido. Usted puede repetir esto varias veces, pidiendo a los equipos que traigan diferentes cosas.



42 EL REY HA MUERTO

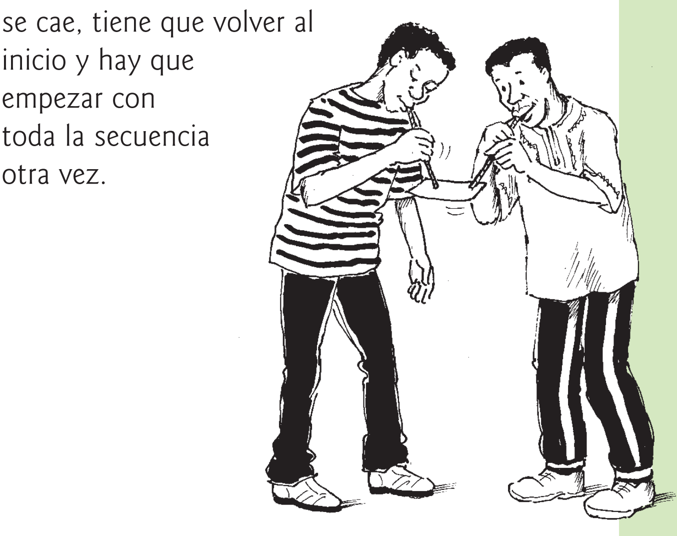
El primer jugador se da vuelta hacia su vecino y le dice "¡El rey ha muerto!". El vecino le pregunta, "¿Cómo murió?", y el primer jugador responde, "Murió haciendo esto", y empieza a hacer un gesto o movimiento simple. Todos los participantes repiten este gesto continuamente. El segundo jugador repite la afirmación y el tercer jugador pregunta, "¿Cómo murió?". El segundo jugador añade otro gesto o movimiento. Entonces el grupo completo imita estos dos movimientos. El proceso continúa a través del círculo hasta que hayan demasiados movimientos que recordar.

43 LOCOMOCIÓN

Todos se sientan formando un círculo y el líder se pone de pie en el centro. Entonces el líder camina o corre alrededor de la parte exterior del círculo, imitando algún medio de transporte como un carro, un tren, o una actividad para moverse como nadar o correr, etc. El líder se para enfrente de varias personas, les da una señal y estas personas le siguen, imitando el medio de locomoción. Cuando el líder tiene seis o diez personas detrás de sí, grita "Todos cambian" y todos, incluyendo el líder corren hacia los asientos. La persona que se queda sin asiento debe empezar el juego otra vez, con una forma diferente de locomoción.

44 PAPEL Y PAJAS/POPOTES

Los participantes se dividen en equipos. Cada equipo forma una línea y pone un pedazo de tarjeta al inicio de su línea. Cada miembro del equipo tiene una paja/popote o carrizo. Cuando el juego empieza, la primera persona tiene que levantar el pedazo de tarjeta absorbiendo con la paja/popote. Entonces la tarjeta debe ser pasada a otro miembro del equipo, usando el mismo método. Si la tarjeta se cae, tiene que volver al inicio y hay que empezar con toda la secuencia otra vez.



45 NO CONTESTES

Pida al grupo que de pie forme un círculo. Una persona comienza viendo hacia otra y le pregunta: "¿Cuál es tú hábito más fastidioso?". Sin embargo, esta persona no debe responder la pregunta por sí misma – la persona a su izquierda debe responder. ¡Las personas pueden hacer sus respuesta lo más imaginativas que sea posible!

46 LA LUCHA DE LA CUERDA

Los participantes se dividen en dos equipos. Cada equipo toma un extremo de la cuerda. Los equipos tienen que tirar de la cuerda para atraer al equipo contrario hacia ellos.





47 PASAR EL PAQUETE

El facilitador envuelve un pequeño regalo con muchas capas de papel diferentes. En cada capa escribe una tarea o una pregunta. Ejemplos de tareas son '*cantar una canción*' o '*abrazar a la persona junto a usted*'. Ejemplos de preguntas son '*¿Cuál es su color favorito?*' o '*¿Cuál es su nombre?*' El facilitador empieza la música o da palmadas con sus manos si no hay música disponible. Los participantes pasan el paquete a través del círculo o lo tiran de una persona a otra. Cuando el facilitador para la música o las palmadas, la persona que tiene el paquete desenvuelve una capa de papel y hace la tarea o contesta la pregunta que está escrita en el papel. El juego continúa hasta que todas las capas hayan sido desenvueltas. El regalo es para la persona que desenvuelve la última capa de papel.

48 EL ZORRO Y EL CONEJO

Usted necesita dos bufandas para este juego. Los participantes se paran formando un círculo. Una bufanda se llama '*Zorro*' y la otra se llama '*Conejo*'. '*Zorro*' debe estar atado al cuello con un nudo. '*Conejo*' debe estar atado al cuello con dos nudos. Empiece por escoger a dos participantes que estén en lados opuestos del círculo. Ate la bufanda '*Zorro*' al cuello de la una persona y la bufanda '*Conejo*' al cuello de la otra. Diga "empiecen". Las personas necesitan desatar sus bufandas y atarlas nuevamente al cuello de la persona a su derecha o a su izquierda. Las bufandas deben ir en la misma dirección alrededor del círculo. La bufanda '*Zorro*' con sólo un nudo va a moverse más rápidamente que la bufanda '*Conejo*'. Las personas atando los dos nudos para la bufanda '*Conejo*' van a tratar de hacerlo más y más rápidamente para escaparse de la bufanda '*Zorro*'.

49 LA LINEA MÁS LARGA

Este juego requiere mucho espacio, por lo que puede requerirse hacerlo afuera. Haga equipos de ocho a diez personas. Cada equipo debe tener el mismo número de miembros. Explique que la tarea consiste en "crear la línea más larga usando partes de los cuerpos de los participantes y cualquier ropa o cosas que los miembros tengan en sus bolsillos. No permita que los participantes traigan cosas del salón o de afuera. Dé una señal para que empiece el juego, asignado un tiempo limite no mayor a dos minutos. El equipo con la línea más larga gana.

50 ROBOTS

Divida a los participantes en grupos de tres. Una persona en cada grupo es el controlador de los robots y las otras dos son los robots. Cada controlador debe manejar los movimientos de sus dos robots. El controlador toca a un robot en el hombro derecho para que se mueva hacia la derecha; y toca el hombro izquierdo para que se mueva hacia la izquierda. El facilitador empieza el juego diciendo a los robots que caminen en una dirección específica. El controlador debe tratar de detener a los robots para evitar que choquen contra obstáculos como silla o mesas. Pida a los participantes que cambien de papeles, así todos pueden tener la oportunidad de ser controladores y robots.

51 EL REY DE LA SELVA

El grupo se sienta en un semi círculo. El 'Rey de la Selva' (usualmente un elefante) se sienta a un extremo del semi círculo. Esta persona hace una señal para demostrar que están sentados en la posición del elefante. Al otro extremo del semi círculo se sienta el mono, y la persona en este asiento hace una señal apropiada. Todos los asientos de en medio pertenecen a diferentes animales, como leones, peces o culebras, las personas deben definirlos con diferentes señales. Cuando todos hayan definido la señal para su asiento, el juego empieza. El elefante hace su señal y luego hace la señal de otro animal. Ese animal hace su propia señal y luego la señal de otro animal, y así se continúa. Si alguien comete un error, o no se da cuenta que su señal ha sido hecha, tiene que cambiar lugares con la persona junto a él/ella, moviéndose hacia el mono. Entonces adopta la señal del asiento que ahora ocupa y la persona que se movió de lugar, adopta la señal de la otra persona. El objetivo es moverse hacia el elefante hasta tomar el lugar el Rey de la Selva.

52 PASAR ENERGÍA

Los participantes se ponen de pie o se sientan en un círculo, tomados de las manos y se concentran en silencio. El facilitador envía una serie de '*pulsaciones*' en ambas direcciones alrededor del grupo apretando discretamente las manos de aquellos junto a él/ella. Los participantes pasan estas pulsaciones a través del círculo, como si fuera corriente eléctrica, apretando la mano de la persona junto a ellos y literalmente '*energizando*' al grupo.

53 EL JUEGO DE LA BOTELLA

Los participantes de pie forman un círculo. En la primer vuelta, se pasa una botella (o algún otro objeto) a través del círculo. Los participantes tienen que hacer algo con la botella, como besarla, frotarla o ponerla de cabeza. En la segunda vuelta, diga a los participantes que recuerden qué hicieron con la botella y que le hagan lo mismo a la persona a su derecha.



54 ¿TE GUSTA TU VECINO?

Pida a los participantes que se sienten formando un círculo. Camine alrededor del círculo y numere a cada persona; uno, dos, tres, cuatro, etc. Una persona se para en el centro y quita una silla. La persona en el centro señala a alguien y le pregunta "¿Te gusta tu vecino?". Si la persona responde "Me gusta", todos se paran y se mueven a otra silla. Habrá una persona que se quede parada y quien tome su turno en el centro del círculo, y pregunte a alguien "¿Te gusta tu vecino?". Si la persona responde "No me gusta", la que está en el centro pregunta "¿A quién quieres?". La persona dice dos números. Las dos personas cuyos números han sido dichos tienen que pararse y cambiar asientos con las dos personas a cada lado de la persona que contestó.

55 LA COLA DEL DRAGÓN

Pida al grupo que se divida en dos. Los dos grupos forman dragones tomándose unos a otros por la cintura y haciendo una línea larga. La última persona de la línea tiene una bufanda de color brillante amarrada a sus pantalones o cinturón, para formar la cola del dragón. El objetivo es tomar la cola del otro dragón sin perder su propia cola en el proceso.

56 MASAJE GRUPAL

Pida al grupo que se ponga de pie y forme un círculo, y que se pongan de lado de tal manera que cada persona esté de cara con la espalda de la persona de adelante. Entonces las personas dan un masaje a los hombros de la persona frente a ellos.

57 PASAR LA PERSONA

Los participantes se ponen de pie y forman dos líneas, una frente a otra. Cada persona toma fuertemente los brazos de la persona enfrente a sí. Un voluntario se acuesta boca arriba sobre los brazos de las parejas, al inicio de la línea. Las parejas mueven suavemente sus brazos para hacer avanzar al voluntario hacia la siguiente pareja. El juego continúa hasta que el voluntario haya sido llevado hasta el final de la línea.



58 PAREJAS A CIEGAS

Se hace una pista de obstáculos en el suelo para que todos la vean. Los participantes forman parejas. Una persona se pone una venda en los ojos, o cierra los ojos fuertemente para no ver nada. Se quitan los obstáculos silenciosamente. El otro miembro de la pareja da ahora indicaciones para direccionar y ayudar a su pareja a librar los obstáculos que son, ahora, imaginarios.



59 ME GUSTAS PORQUE...

Pida a los participantes que se sienten en un círculo y que digan qué cosa les gusta de la persona que está a su derecha. ¡Primero deles tiempo para pensar!

60 CABEZAS A BARRIGAS

Las personas se acuestan en el suelo formando una cadena, de manera que cada persona tiene su cabeza sobre la barriga de otra persona. Alguien se reirá. Oyendo y sintiendo que alguien se ríe sobre su barriga, hará que la próxima persona se ría también y así continúa alrededor de la cadena.

61 BOLAS BAJO LAS QUIJADAS

Haga algunas bolas pequeñas de cualquier material que haya disponible, como papel arrugado. Los participantes se dividen en equipos y cada equipo forma una línea. La línea pasa una bola con sus quijadas. Si la bola cae al suelo, tiene que volver al principio de la línea. El juego continúa hasta que un equipo haya terminado de pasar la bola por toda su línea.

62 RODILLAS ARRIBA

Los participantes se ponen de pie y forman un círculo cerrado con sus hombros rozándose unos a otros, luego se dan un cuarto de vuelta de tal manera que su hombro derecho esté hacia el centro del círculo. Pida a todos que pongan su mano sobre el hombro de la persona de adelante; y que cuidadosamente se sienten, de tal manera que todos estén sentados sobre las rodillas de la persona detrás de ellos.



63 ¿PÁRATE SIÉNTATE!

Dé a cada participante un número (varios participantes pueden tener el mismo número). Luego cuente una historia que tenga muchos números - cuando usted diga un número, la persona o personas que tengan ese número tienen que pararse.

64 NUDOS

De pie los participantes forman un circulo y se toman de las manos. Manteniendo las manos unidas, se mueven en cualquier dirección que ellos quieran, torciéndose y volteándose para crear un '*nudo*'. Luego tienen que desatar este nudo, sin soltar las manos de las otras personas.

65 EL JUEGO DE LA MONEDA

Los participantes se dividen en dos líneas. Las dos personas al final de la línea empiezan la carrera haciendo caer una moneda por debajo de su ropa. Cuando la moneda caiga al suelo se la dan a la siguiente persona, quien hace lo mismo. La carrera continúa hasta que la moneda haya alcanzado el final de una de las líneas.

66 CONTAR AL REVÉS

Pida a los participantes que formen un círculo. Explique que el grupo necesita contar juntos del uno al cincuenta. Hay unas pocas reglas: no pueden decir '*siete*' o ningún número que sea múltiplo del siete. En su lugar, tienen que aplaudir una vez. Una vez que alguien aplauda, el grupo tiene que contar al revés. Si alguien dice siete o un múltiplo del siete, empiece a contar otra vez.

67 FIZZ BUZZ

Recorra el grupo contando de manera ascendente. El grupo debe reemplazar cualquier número divisible en tres con la palabra '*fizz*', y cualquier número divisible en cinco con la palabra '*buzz*', y cualquier número que sea divisible para ambos números, tres y cinco, se reemplazara con las palabras '*fizz buzz*'. ¡Cuente y vea hasta qué número pueden llegar!

68 UN GRUPO BALANCEADO

Pida a los participantes que formen parejas. Pida a las parejas que se tomen de las manos y se sienten y luego se paren, sin soltarse las manos. Repita el mismo ejercicio en grupos de cuatro personas. Luego forme grupos de ocho personas tomadas de las manos en un círculo. Pida a los miembros de cada grupo que se numeren. Cuando dé una señal, pida a las personas con un número par que se inclinen hacia atrás, mientras que las personas con números impares se inclinan hacia adelante, obteniendo un grupo balanceado.

69 DIRIGIENDO Y GUIANDO

Los participantes forman parejas. Un participante se pone una venda sobre los ojos. Entonces su pareja le dirige cuidadosamente por el área, asegurándose que no se tropiece o se golpee con algo. Después de un rato, el facilitador pide que las parejas cambien de papeles. Al final, los participantes hablan sobre cómo se sintieron al tener que confiar en otra persona para que los mantenga a salvo.

70 INTERCAMBIO DE APLAUSOS

Los participantes sentados o parados forman un círculo. Envían un aplauso a través del círculo, dando la cara a la persona que está a su derecha y aplaudiendo al unísono. Esta persona repite el aplauso con la persona a su derecha y así sucesivamente. Haga esto lo más rápido posible. Envíe muchos aplausos, con diferentes ritmos, alrededor del círculo al mismo tiempo.

71 DE PERSONA A PERSONA

Todos encuentran a una pareja. Un líder dice acciones como "de nariz a nariz", "de espalda a espalda", "de cabeza a rodilla", etc. Los participantes tienen que seguir estas instrucciones en pareja. Cuando el líder dice "persona a persona" todos tienen que cambiar de parejas.



72 CONTAR HASTA SIETE

El grupo se sienta formando un círculo y alguien empieza el proceso de conteo. Cada persona cuenta en secuencia. Cuando el conteo alcance siete, la próxima persona empieza otra vez con el número uno. Cada vez que alguien dice un número, usan sus manos para señalar la dirección en que se debe continuar contando.

73 BARRAS DE FÚTBOL

El grupo simula que asiste a un partido de fútbol. El facilitador asigna barras específicas a varias secciones del círculo, tal como '*Pasa*', '*Patea*', '*Burla*', '*Cabezea*', etc. Cuando el facilitador señala con el dedo a una sección, esa sección grita su barra. Cuando el facilitador levanta sus manos al aire, todos gritan "¡Gol!"

74 UNA ORQUESTA SIN INSTRUMENTOS

Explique al grupo que ellos van a crear una 'orquesta' sin instrumentos. La orquesta sólo usará sonidos que puedan ser hechos con el cuerpo humano. Los músicos pueden usar sus manos, sus pies, su voz, etc., pero no palabras; por ejemplo, pueden silbar, tararear, suspirar, zapatear y así. Cada músico debe seleccionar un sonido. Escoja una melodía bien conocida y pida a todos que la toquen, usando el 'instrumento' que hayan escogido. Como una alternativa, no le dé al grupo una melodía preestablecida, permita que se sorprendan a sí mismos creando un sonido único.

75 PALMADAS

Pida a los participantes que se arrodillen en el suelo, que enlacen sus brazos con las personas a ambos lados y pongan las palmas de sus manos en el suelo. Ahora pida a las personas que den palmadas en el suelo, de tal manera que vayan a través del círculo. '¡Es difícil saber cuál es su mano, habiendo enlazado los brazos! Si alguien comete un error, tiene que poner una mano detrás de su espalda y el juego continúa.

76 PASAR LA ACCIÓN

Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona (A) se para en el centro. A se mueve hacia (B), usando una acción específica, tal como saltar. Cuando él/ella llega hasta B, él/ella toma el lugar de B y entonces B se mueve hacia el centro del círculo usando la acción o movimiento que usó A. Cuando B llega al centro, él/ella camina hacia C, usando una nueva acción o movimiento. El juego continúa de esta manera hasta que todos hayan tomado parte.

77 APLAUDIR Y SEÑALAR

Los participantes forman un círculo. El facilitador envía un aplauso a través del círculo, primero en una dirección y luego en la dirección opuesta. Luego el facilitador les enseña a los participantes cómo pueden cambiar la dirección del aplauso hacia la dirección opuesta, indicando con las manos mientras se aplaude. Repita esto hasta que el aplauso se mueva de modo uniforme alrededor del grupo y cambie de dirección sin perder el ritmo. Finalmente, enséñeles cómo "lanzar" el aplauso, indicando con las manos mientras se aplaude a alguien al otro lado del círculo.

78 TORMENTA

Con los ojos cerrados, todos se sientan silenciosamente formando un círculo, esperando el primer movimiento del facilitador. El facilitador frota sus manos para crear el sonido de la lluvia. La persona a su derecha hace este sonido y luego la siguiente y así hasta que todas las personas del grupo estén haciendo el mismo sonido. Una vez que todos se estén frotando las manos, el facilitador hace que el sonido de la lluvia sea más fuerte, castañeteando sus dedos y a su vez este sonido pasa alrededor del círculo. Luego el facilitador aplaude y ese sonido pasa alrededor del círculo para crear una tormenta. Luego el facilitador se da palmadas en las piernas y el grupo lo sigue. Cuando el facilitador y el grupo zapatean en el suelo, la lluvia se convierte en un huracán. Para indicar que la tormenta está pasando, el facilitador invierte el orden, las palmadas en las piernas, los aplausos, los castañetazos y la frotación de las manos, terminando en silencio.

79 ESTATUA PARE

Pida a los participantes que formen dos círculos con un número igual de personas. Las personas en el círculo interior deben estar de cara hacia afuera. Las personas en el círculo exterior deben estar de cara hacia adentro. Las personas en el círculo exterior usan a la persona enfrente a ellos, para formar una 'estatua'. Solo tienen diez segundos para hacerlo. La persona en el círculo interior permite a su 'escultor' que doble y tuerza su cuerpo en cualquier forma que él/ella desee, siempre y cuando no les hagan daño. La 'estatua' debe permanecer en esa posición sin hablar, hasta que usted diga 'tiempo'. Las personas del círculo exterior se mueven frente a la persona a su izquierda y empiezan a esculpir otra vez. Durante el proceso, las personas en el círculo interior son dobladas y torcidas en nuevas posiciones. Continúe de esta manera y luego pida a las personas del círculo interior que se cambien de puestos con las personas del círculo exterior y así todos tienen la oportunidad de ser 'escultores' y 'estatuas'.

80 ORQUESTA

Divida al grupo en dos y pida que una mitad se dé palmadas en las rodillas y que la otra mitad aplauda. El facilitador actúa como conductor de la orquesta, controlando el volumen subiendo o bajando sus brazos. El juego continúa con diferentes miembros del grupo tomando turnos para hacer el papel de conductor.

81 PÁRATE, SIÉNTATE Y CANTA

Los participantes se sientan formando un círculo y cantan una canción que todos conozcan. Escogen dos letras que se repitan frecuentemente en la canción; pida a los hombres que se paren cuando canten una palabra que empiece con una letra y pida a las mujeres que se paren cuando canten una palabra que empiece con la otra letra. Por ejemplo, todos los hombres tienen que ponerse de pie cada vez que el grupo cante una palabra que empiece con la letra 'm', mientras que las mujeres tienen que ponerse de pie cada vez que el grupo cante una palabra que empiece con la letra 'f'.



82 PASANDO EL RITMO

Los participantes se sientan formando un círculo. El facilitador establece un ritmo; por ejemplo, dándose palmadas en las piernas, aplaudiendo con sus manos, luego aplaudiendo con las manos de sus vecinos. Luego este ritmo pasa alrededor del círculo. Una vez que el ritmo se mueva de modo uniforme por el grupo, trate de acelerarlo. Una vez que el grupo pueda hacer esto, trate de añadir más ritmos en el círculo, de tal manera que varios ritmos pasen por el círculo al mismo tiempo.

83 MENSAJERO

Antes que el juego empiece, el facilitador construye algo con bloques y lo cubre con una tela. Los participantes están divididos en grupos pequeños y a cada grupo se le da un juego de bloques. Cada grupo selecciona a un 'mensajero' para que mire debajo de la tela. Los mensajeros reportan al grupo lo que han visto. Los mensajeros tienen que dar instrucciones al grupo para que construya la misma cosa. A los mensajeros no se les permite tocar los bloques o demostrar cómo se debe construir - sólo pueden describir cómo se ve. El grupo puede enviar por segunda vez al mensajero a ver la estructura. Cuando todos los grupos hayan acabado, las estructuras se comparan con la original.

84 EL JUEGO DE DIBUJAR

Los participantes trabajan en parejas, sentándose de espaldas el uno con el otro. Una persona de cada pareja dibuja algo simple. La otra persona tiene una hoja de papel en blanco y un bolígrafo. La persona que tiene el dibujo, lo describe en detalle para que la otra persona lo reproduzca en su hoja de papel.

85 IMAGEN DE ESPEJO

Los participantes se dividen entre ellos en parejas. Cada pareja decide cuál de ellos va a ser el 'espejo'. Entonces esta persona imita (refleja) las acciones de su pareja. Después de un tiempo, pida a la pareja que cambie de papeles y así la otra persona puede ser el 'espejo'.

86 HOKEY COKEY

Los participantes se paran y forman un círculo para cantar la canción y hacer las acciones. El primer verso es así:

Pon tu PIE DERECHO adentro
Pon tu PIE DERECHO afuera
Adentro, afuera, adentro, afuera
Y sacúdelo por completo
Haz el hokey-cokey (meneando la cintura)
Y te das la vuelta completa
¡Esto es de lo que se trata!

Con cada nuevo verso sustituya 'pie Derecho' por una parte del cuerpo diferente - pie izquierdo, brazo derecho, brazo izquierdo, cabeza y todo el cuerpo.

87 MENSAJES CONFUSOS

Los participantes se sientan formando un círculo. Piense en un mensaje largo, como "Mañana por la mañana me voy a ir al mercado para comprar plátanos y mangos y luego me voy a encontrar con mi primo para ir a comer". Susurre el mensaje a la persona que esté sentada a su derecha. Entonces esa persona le susurra el mensaje a la persona que esté sentada a su derecha y así. Una vez que el mensaje haya sido pasado a través del círculo, pida a la última persona que diga el mensaje en voz alta. Compare el mensaje final con la versión original.

88 EL OBJETO HABLADOR

Los participantes se sientan formando un círculo. Se pasa un objeto alrededor del círculo. La persona que recibe el objeto tiene que hablar continuamente hasta que su vecino decida coger el objeto.

89 SANSÓN Y DALILA

El juego es sobre la historia de Sansón y Dalila y el león. Los participantes se dividen en dos equipos y se paran en dos líneas, dándose la espalda. Cada equipo decide si serán Sansón, Dalila o el león, sin decirle al otro equipo. Se dan la vuelta de cara hacia el otro equipo y actúan una acción que represente a quiénes son. Por ejemplo, una pose sexy podría representar a Dalila, músculos flexionados podrían representar a Sansón y un rugido feroz podría representar al león.
Dalila derrota a Sansón, Sansón derrota al león y el león derrota a Dalila. A veces ningún grupo vencerá al otro porque ambos han escogido ser la misma cosa!

90 EL JUEGO DEL SÍ/NO

Los participantes se dividen en dos líneas, de tal manera que cada persona esté de frente a su pareja. La línea uno tiene que decir, "Sí" en tantas formas diferentes como sea posible; y la línea dos tiene que tratar de cambiar la idea de sus parejas diciendo "No" de la forma más convincente posible. Dé a cada línea la oportunidad de decir "Sí" y "No". Luego hablen sobre cómo se sintieron. ¿Cómo se sintieron al decir "Sí" o "No"? ¿Fue más fácil decir el uno que el otro?

91 EL JUENGO DE LA "E"

Escriba una letra E muy grande y curva en un pedazo de papel de un rotafolio y póngala en el centro del círculo.
Pida a los participantes que describan exactamente lo que ven en el pedazo de papel, desde donde están parados/ sentados.
Dependiendo de dónde están en el círculo, van a ver ya sea una 'm', una 'w', un '3' o una 'E'.
Luego los participantes pueden cambiarse de lugar para ver la letra desde una perspectiva diferente. Esta es una actividad muy útil para destacar el hecho que las personas ven las cosas de una manera diferente, de acuerdo con su perspectiva específica. Alternativamente, ponga a una persona en el centro del círculo y pida a las que están alrededor que describan exactamente lo que ven desde su perspectiva.

92 SAGIDI SAGIDI SAPOPO

El grupo forma un círculo o una línea. El facilitador enseña a todos este simple canto monótono "Sagidi sagidi sapopo". Cada vez que el grupo recita "Sagidi sagidi sapopo", el facilitador hace una acción diferente, tal como chasquear los dedos o aplaudir al ritmo del canto. Con cada nueva repetición del canto, cada persona copia las acciones de la persona a su izquierda y así cada uno se está moviendo siempre atrás de la persona a su izquierda.

93 ¿QUÉ ESTAMOS HACIENDO?

Dos equipos se alinean a los dos extremos del salón. El Equipo A son los Mimos y el Equipo B son los Tigres. El Equipo A decide secretamente qué actividad va a actuar. Caminan hacia el Equipo B, acercándose lo más que se atrevan y actúan. El Equipo B trata de adivinar qué es lo que están actuando. Cuando lo adivinan, tratan de atrapar a los miembros del Equipo A antes de que puedan regresar a su base. Todos los que han sido tocados, se unen al grupo de los Tigres. Después del primer turno, haga que los equipos cambien de papeles.

94 ¿CUÁL ES EL ADVERBIO?

Un participante sale del salón y los otros escogen un adverbio; por ejemplo, 'rápidamente' o 'adormiladamente'. Cuando la persona que salió regresa, él/ella debe descubrir cuál es el adverbio, ordenando a las personas que hagan varias acciones 'en esa forma'. Por ejemplo, si la persona que salió dice, 'Habla de esa forma', el grupo debe hablar 'rápidamente' o 'adormiladamente'. Después de cada orden, el participante trata de adivinar la palabra.

95 LISTA DE COMPRAS

El grupo forma un círculo. Una persona empieza por decir "Me voy al mercado a comprar pescado". La siguiente persona dice, "Me voy al mercado a comprar pescado y papas". Cada persona repite la lista y luego añade una cosa más. El objetivo es ser capaz de acordarse de todas las cosas que las personas han dicho antes que usted.

96 ¿QUÉ ESTOY SINTIENDO?

Los participantes se sientan formando un círculo. Cada persona toma un turno actuando una emoción. Los otros participantes tratan de adivinar qué sentimientos está actuando esa persona. La persona que adivina correctamente actúa la siguiente emoción.

97 ¡O KABITA!

Todos, por turnos tienen que decir “O Kabita!” (u otro nombre) en la mayor cantidad posible de maneras; por ejemplo, con ira, con miedo, con risa y así.

98 DANDO REGALOS

Esto se puede usar al final del taller. Ponga los nombres de los participantes en una caja o en una bolsa. Pase la caja o la bolsa y pida a cada persona que tome un nombre. Si les toca su mismo nombre, tienen que ponerlo de vuelta y escoger otro. Dé al grupo unos minutos para que piensen en un regalo imaginario que le darían a la persona cuyo nombre les tocó. Pídales también que piensen de qué manera lo presentarían. Haga una ronda de presentaciones y pida a cada participante que dé su regalo imaginario.

99 ESCRIIBIENDO EN LA ESPALDA

Al final de un taller, pida a los participantes que se peguen un pedazo de papel en la espalda. Luego cada participante escribe en el papel algo que le gusta, que admira o que aprecia de esa persona. Cuando todos hayan acabado, los participantes pueden llevarse los papeles a casa como un recuerdo.

100 REFLEXIÓN DEL DÍA

Para ayudar a que las personas reflexionen sobre las actividades del día, haga una bola de papel y pida al grupo que tiren la bola a cada uno por turnos. Cuando tengan la bola, los participantes pueden decir una cosa que piensan sobre el día.



Otras publicaciones en esta serie incluyen:

* Una Guía para Facilitadores de Talleres Participativos con ONG/OBC Respondiendo al VIH/SIDA
* Una Orientación a la Participación: Una Guía para ONGs/OBCs Respondiendo al VIH/SIDA (disponible posteriormente en el 2002)

Alianza internacional contra el VIH/SIDA
Queensberry House
104-106 Queens Road
Brighton BN1 3XF
Reino Unido
Teléfono: +44 1273 718 900
Fax: +44 1273 718 901
Correo Electrónico: mail@aidsalliance.org
Sitios web: www.aidsalliance.org
www.aidsmap.com
Número de registro de la British Charity 1038860
Diseñada y producida por Progression
www.progressiondesign.co.uk
Publicada: Junio 2002

Esta publicación fue posible gracias al apoyo del Departamento para el Desarrollo Internacional del Reino Unido, la Agencia para el Desarrollo Internacional de los Estados Unidos (bajo las condiciones de la Concesión Número HRN-G-00-98-00010-00). Las opiniones expresadas en éste documento corresponden a las de los autores y no reflejan necesariamente los criterios de los donantes mencionados arriba.

Papel manufacturado 100% de desperdicios después de haber sido usados por el consumidor





ENS 06/02